STORY CARDS – ADJECTIEVEN

DE AUTEURS

SUE DUGGLEBY is een kindergeneeskundig logopediste en taaltherapeute, die in haar loopbaan gewerkt heeft op gezondheidscentra, met achterstandsleerlingen op normale scholen, op een speciale school voor kinderen met leerproblemen en op een Child Development Centre, en ruime ervaring heeft opgedaan op haar vakgebied. Momenteel werkt Sue bij een taalstudie-eenheid voor kinderen van 5 t/m 7 jaar, die specifieke taalproblemen hebben.

ROSS DUGGLEBY studeert architectuur aan de universiteit van Sheffield. Ross heeft Sue Duggleby reeds vele jaren geholpen met de productie van spelletjes en activiteiten, en zorgt tevens voor de computerillustraties.

Gepubliceerd door
Speechmark Publishing Ltd, Telford Road, Bicester, Oxon, OX26 4LQ, Verenigd Koninkrijk.
Telefoon: +44 (0) 1869 244644 Fax: +44 (0) 1869 320040
www.speechmark.net

© Sue Duggleby & Ross Duggleby, 2002
Eerste uitgave 2002
Herdruk 2004

Alle rechten voorbehouden. Dit gehele werk, inclusief alle tekst en illustraties, valt onder de bescherming van de wetten voor auteursrecht. Niets van deze uitgave mag in enige vorm of op enige wijze, geheel of gedeeltelijk, worden gekopieërd, gewijzigd, aangepast of op andere wijze gebruikt zonder uitdrukkelijke voorafgaande toestemming, tenzij in overeenstemming met de bepalingen van de Copyright Designs and Patents Act 1988 of om de vermelde hoofdpagina's zonder wijzigingen aan te brengen en met inbegrip van de vermelding van auteursrecht, te fotokopiëren of te dupliceren voor instructie- en examendoeleinden. Niets van deze uitgave mag worden geladen, opgeslagen, gemanipuleerd, verveelvoudigd, of overgedragen in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch middels fotokopiëren en opnamen, of door een informatie-, opslag- en ophaalsysteem, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever namens de rechthebbenden op het auteursrecht.

003-4770/Gedrukt in Engeland/2010

British Library Cataloguing in Publication Data
Duggleby, Sue
Story Cards: Adjectieven
1. Engelse taal – Adjectieven – Studie en onderwijs (basis)
I. Titel II. Duggleby, Ross
372.6'1

ISBN 0 86388 311 7

INHOUD

Inleiding

Suggesties voor gebruik

Verhaal A **Een olifant komt te hulp**

Verhaal B **Zijn eigen huis**

Verhaal C **Verstoppertje spelen**

Verhaal D **Tijd om te spelen**

Inleiding

StoryCards zijn ontwikkeld voor kinderen om hun begrip van basisconcepten te ontwikkelen en expressief taalgebruik te bevorderen. Elk pakket kaarten behandelt één concept en bevat vier verhalen, gespeeld door vier verschillende leuke hoofdkarakters.

De **StoryCards** kunnen in combinatie met andere, meer gestructureerde taalhulpmiddelen worden gebruikt om het begrip te verduidelijken en generalisatie te bevorderen. Op de achterkant van elke kaart staat een omtrekbeeld dat kan worden gefotokopieerd, zodat de kinderen dit kunnen inkleuren en waardoor de behandelde concepten verder worden versterkt.

In dit pakket worden **adjectieven** behandeld:

Verhaal A **Een olifant komt te hulp:** groot, klein, nat en droog

Verhaal B **Zijn eigen huis:** vol, leeg, open en dicht

Verhaal C **Verstoppertje spelen:** lang, kort, groot en klein

Verhaal D **Tijd om te spelen:** vuil, schoon, donker en licht

Elk adjectief wordt enige malen in verschillende situaties herhaald om de betekenis ervan voor het kind te verduidelijken.

Naarmate het begrip zich verder ontwikkelt, kan gebruik van de adjectieven in taalverband worden gestimuleerd. De kinderen verrijken bovendien hun vroege woordenschat door situaties buiten hun eigen wereld te bespreken. De grammaticale constructies worden gemodelleerd en gegeneraliseerd, hetgeen een beter ontwikkeld spraakvermogen bevordert. Deze serie kan naast de adjectieven ook worden gebruikt om begrip van andere concepten te ontwikkelen, waaronder werkwoorden, tegenovergestelde woorden, voornaamwoorden en de vergrotende/verkleinende trap. Elk verhaal kan bovendien worden gebruikt voor oefeningen in opeenvolging en navertellen.

Suggesties voor gebruik

VOORBEREIDENDE CONCEPTEN OPBOUWEN

De adjectieven dienen stuk voor stuk te worden geïntroduceerd met gebruik van voorwerpen die worden ondersteund door bijvoorbeeld **ColorCards®**. Met **StoryCards** kunnen de concepten dan worden verduidelijkt met een aantal verschillende situaties.

VERBAAL BEGRIP ONTWIKKELEN

Het begrip van de betekenis van elk adjectief wordt ontwikkeld door herhaling. Elk adjectief komt daarom meerdere malen in het verhaal voor. Controleer dat de adjectieven in elk verhaal goed zijn begrepen voordat u doorgaat met het volgende verhaal.

AANDACHT EN LUISTERVAARDIGHEDEN VERBETEREN

De verhalen zijn boeiend en spreken de meeste kinderen aan, hetgeen de aandacht en luistervaardigheden van de kinderen kan verbeteren. Als de kinderen iets verder ontwikkeld zijn, kunnen de kaarten worden gebruikt om de verhalen na te vertellen.

EXPRESSIEF TAALGEBRUIK BEVORDEREN

Het verbale begrip wordt ontwikkeld door modelleren, herhalen en versterken. Door vragen te stellen over de verhalen of een verhaal te laten navertellen, wordt uitdrukkingsvermogen bevorderd. Dit kan verder worden ontwikkeld door expressief gebruik van de adjectieven in andere situaties, en uiteindelijk in spontane gesprekken, te bevorderen.

WOORDENSCHAT UITBREIDEN

De hoofdrol in de verhalen van de **StoryCards** wordt gespeeld door dieren en de verhalen vinden veelal in ‘exotische’ omgevingen plaats, hetgeen kan worden gebruikt om de woordenschat uit te breiden door gebeurtenissen buiten de directe omgeving van de kinderen te bespreken.

SPECIFIEKE TAALCONSTRUCTIES BEVORDEREN

Indien wordt gewerkt met groepen met een laag ontwikkeld grammaticaal niveau, kan het spraakvermogen door modelleren, herhalen en generaliseren worden bevorderd.

OPEENVOLGING

De **StoryCards** kunnen ook worden gebruikt voor opeenvolging; gebruik in eerste instantie een deel van het verhaal en gebruik dan geleidelijk meer kaarten, afhankelijk van het niveau van het kind.

Verhaal A: Een olifant komt te hulp

1 Mala is een **grote** olifant. Ze woont in het oerwoud.

2 Overal waar ze kijkt, ziet ze **grote** bomen en **grote** dieren.

3 Maar er zijn ook veel **kleine** dieren.

4 **Kleine** dieren zijn meestal bang voor **grote** dieren,

5 maar **grote** olifanten zijn bang voor **kleine** muisjes.

6 Het begint te regenen. De **grote** olifanten zijn **nat**, maar de **kleine** dieren zijn **droog**.

7 Als het ophoudt met regenen, schrikt Mala, de **grote** olifant, van een **klein** muisje.

8 Plotseling valt het **kleine** muisje in het water. Nu is het muisje ook helemaal **nat**.

9 Mala vergeet hoe bang ze is en gebruikt haar **grote** slurf om het **kleine** muisje te redden.

10 Het **kleine** muisje zit op het **grote** hoofd van Mala en wordt snel **droog** in de zon.

11 Mala zet het **kleine** muisje op de grond en springt in het water met haar **grote** vrienden.

12 Het **kleine** muisje valt in slaap. De **grote** olifant zal nooit meer bang zijn voor een **klein** muisje.

Verhaal B: Zijn eigen huis

1 Het huis van Pieps zit **vol** muizen. Hij droomt ervan om helemaal alleen in een **leeg** huis te wonen.

2 Plotseling wordt hij wakker. Zijn ogen staan wijd **open**. Het wordt tijd dat hij zijn eigen huis zoekt.

3 Buiten staat de tuin **vol** bloemen. Waar moet hij beginnen te zoeken?

4 De deur van de schuur staat **open.** In de schuur staan veel **lege** bloempotten, maar die zijn allemaal te groot.

5 Dus loopt Pieps naar buiten. De schuurdeur slaat **dicht** en hij schrikt van het lawaai.

6 In de tuin vindt hij een gieter, die **vol** water zit.

7 Dan vindt hij een vuilnisbak. De bak zit **vol** afval.

8 Dan vindt hij een lege vuilnisbak, maar die is te **groot**.

9 Op de trap ziet hij twee flessen staan. Een ervan is **vol**. De andere is **leeg**, maar die is te klein om in te wonen.

10 Pieps klimt in een boom en vindt een vogelnestje. Het nestje zit **vol** jonge vogeltjes met hun snaveltjes **open**.

11 Hij klimt verder naar boven en vindt een **leeg** nestje. Dit is de perfecte woning voor een muisje.

12 Pieps nestelt zich in en **sluit** zijn ogen.. Nu is het nest **vol**. Hij heeft eindelijk zijn eigen huis.

Verhaal C: Verstoppertje spelen

1 Saba de zebra speelt graag verstoppertje, maar hij is te **hoog** om zich achter de bosjes te verstoppen

2 en te **lang** om achter een rots te schuilen.

3 Het **kleine** muisje kan zich onder een blad verstoppen.

4 De **lange** krokodil en haar **korte** baby-krokodil kunnen zich in het water verstoppen.

5 De **grote** giraf kan zich achter de **grote** bomen verstoppen.

6 De aap heeft **lange** armen en **korte** poten. Hij kan zich in de bomen verstoppen.

7 Saba wilde dat hij **klein** was, zoals de muis of de slak, of

8 zo **groot** als de giraf en de struisvogel, of

9 zo **kort** als de baby-krokodil en de rups, of

10 zo **lang** als de slang en de moeder-krokodil.

11 De **grote** giraf ziet een plekje waar Saba zich kan verstoppen.

12 Saba hoeft niet **lang**, **kort**, **groot** of **klein** te zijn.. Kun je hem nog zien?

Verhaal D: Tijd om te spelen

1 Op een **donkere** nacht wordt Pinda, het jonge leeuwtje, wakker en ziet dat er andere dieren naar hem kijken.

2 Dan komt ineens de maan tevoorschijn, en het **donkere** oerwoud wordt **licht**.

3 In het **licht** ziet Pinda een vogel in de **donkere** boom, een krokodil in het **donkere** water en een muisje in een **donker** holletje.

4 De maan verdwijnt achter een boom, en nu is het weer **donker**.

5 ‘s Ochtends als het **licht** is, gaat Pinda naar de modderige plas. Het is tijd om te spelen.

6 ‘Kom met me spelen’, roept het nijlpaard, dat erg **vuil** is.

7 Het **schone** leeuwtje springt het water in met alle **vuile** dieren en ze spelen de hele dag.

8 Als hij uit het water komt, is hij erg **vuil**. Hoe krijgt hij zichzelf nou weer **schoon**?

9 ‘Maak je geen zorgen,’ zegt een **vuile** olifant, ‘Je wordt zo weer **schoon**.’ Ze begint het **vuile** leeuwtje te wassen.

10 De **vuile** olifanten wassen elkaar en wassen ook het nijlpaard, zodat ze allemaal weer **schoon** zijn.

11 ‘Nu gauw terug naar huis,’ zeggen ze tegen Pinda. ‘Het wordt **donker**.’

12 Als Pinda in het **donker** ligt te slapen, droomt hij dat het weer **licht** is en dat het tijd is om te spelen.